



НЕМНОГО ТУ-ТУ

КНИГА ПРАВИЛ

ОБ ИГРЕ

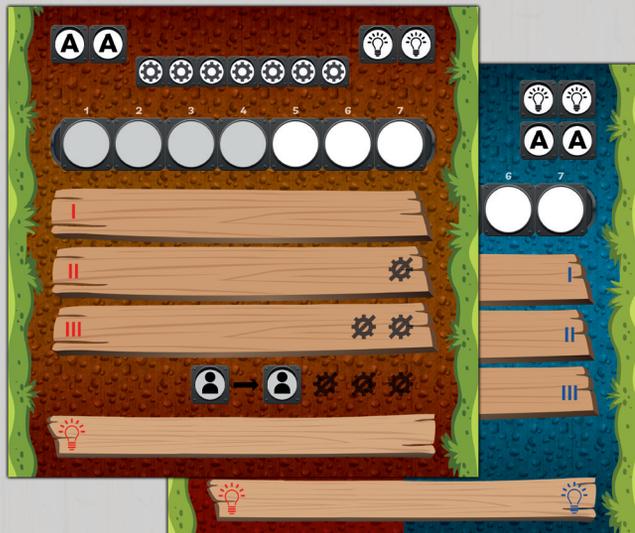
В игре «Немного Ту-Ту» участники выступают единой командой или соревнуются друг с другом, объясняя заданные слова при помощи слов-ассоциаций.

При этом подбирать подходящие ассоциации будет непросто, так как они должны начинаться с букв, из которых состоит слово, указанное на карте задачи.

Однако, открывая новые буквы, игроки облегчают себе процесс угадывания.

Состав игры

1 двусторонний планшет машиниста



4 двусторонние карты путей



200 карт задач



2 фигурки паровозов



1 песочные часы



2 маркера с губками для стирания



1 книга правил



Кооперативная игра

Цель игры состоит в том, чтобы, передвигая поезд от станции к станции, пройти все перегоны и добраться до конца пути.



Подготовка к игре (кооперативный режим)



⚙️ Возьмите планшет машиниста и положите его на стол стороной для кооперативной игры (👤 → 👤) вверх. Рядом положите маркер.

⚙️ Выберите карту пути для кооперативной игры в зависимости от количества игроков (2, 3, 4 и более) и желаемого уровня сложности (обычный или сложный). Поместите фигурку паровоза на «Старт» выбранной карты пути.

Затем верните неиспользуемые карты путей в коробку.

Все карты путей двусторонние. Стороны различаются по уровню сложности. Вы можете использовать для игры любую из них, но если это ваша первая партия или вы играете с детьми, мы рекомендуем выбрать обычный уровень сложности.

⚙️ Отметьте доступные шестерёнки ⚙️ и подсказки («Идея» 💡 и «Буква» А) на планшете машиниста. Не отмечайте те, что у вас есть — вычеркните те, которых нет.

Если вы выбрали обычный уровень сложности, вычеркните 2 шестерёнки, а также по 1 подсказке «Идея» и «Буква». Если вы хотите усложнить игру, начните её с 4 доступными шестерёнками и/или без подсказок (см. «Как сделать игру сложнее» на стр. 6).

Если это ваша первая партия в «Немного Ту-Ту» или вы играете с детьми в возрасте 10 лет и младше, начните игру с 7 шестерёнками и всеми доступными подсказками. Количество шестерёнок отражает состояние вашего поезда.

⚙️ Перемешайте карты задач и положите получившуюся колоду в центр стола лицевой стороной вниз. Каждый игрок берёт 1 карту задачи с верха колоды.

⚙️ Первым машинистом становится игрок, громче всех изобразивший паровозный гудок. Если таким образом определить машиниста не удалось, начинает участник, первым придумавший ассоциацию к слову на своей карте задачи. Машинист перемещает фигурку паровоза на 1-ю станцию на карте пути.

💡 **Никому не показывайте свои карты задач и не говорите слова, которые на них написаны. Даже если вы сделаете это случайно, вся команда будет оштрафована!**



Подготовка к игре для 4 участников

Ход игры (кооперативный режим)

На протяжении всего пути игроки действуют как одна команда. После прохождения каждого перегона машинист будет меняться.

Прохождение перегона состоит из нескольких этапов:

1. Объявление правила перегона

⚙️ Находясь на станции, машинист зачитывает вслух правило перегона, который поезду предстоит пройти. Каждое из правил упрощает или усложняет задачу.

2. Раскрытие букв и подбор ассоциаций

⚙️ Машинист выбирает одну из букв слова со своей карты задачи и записывает её на планшете точно в том же месте, что и в заданном слове. После этого он записывает на планшете свою ассоциацию, начинающуюся с этой же буквы.



Примечание! Слова на картах задач в этой игре состоят из 4, 5, 6 или 7 букв. Все они являются нарицательными существительными.

Например, слово на карте задачи машиниста — «Дорога». Он записывает в первую ячейку букву «Д» и ассоциацию «Движение» в первую строку своего планшета.



⚙️ При этом ассоциация может быть представлена любой частью речи (существительное, глагол, местоимение...) в любой форме (единственного или множественного числа и т. д.). Кроме того, разрешается использовать имена собственные. Также ассоциация может состоять из любого количества букв.

⚙️ **ЗАПРЕЩАЕТСЯ:** использовать в качестве ассоциаций выдуманные, сленговые слова или переводить слова с карт задач на другие языки. Также не допускается использование однокоренных слов. Машинисту запрещено называть количество букв в заданном слове, использовать какие-либо подсказки, кроме имеющихся в игре, а также давать любые другие намёки (в том числе невербальные).

⚙️ Нарушение этих правил приводит к штрафу для всей команды (см. «Штраф за нарушение правил кооперативной игры» на стр. 6).



Если кто-то из игроков медлит, подбирая свою ассоциацию, можно использовать это время, чтобы подумать о тех ассоциациях, которые будете использовать вы, когда станете машинистом.

2-я попытка. Машинист открывает букву «Г» и записывает слово «Гараж».

3-я попытка. Машинист открывает букву «О» и записывает «Окружная».

3. Обсуждение и ответ

⚙️ Другие игроки обсуждают ассоциацию и пытаются угадать заданное слово, спрятанное на карте машиниста. Когда игроки выбрали свой ответ, они делают предположение.

⚙️ Если участники не могут определиться с выбором слова, окончательное решение принимает игрок, сидящий слева от машиниста.

4. Результат и подсказки

⚙️ Если предложенное слово верное, перегон считается пройденным, и игроки переходят к оценке результатов. Однако чаще всего для угадывания слова требуется больше 1 попытки. В этом случае машинист записывает на планшете 2-ю ассоциацию, а также раскрывает ещё одну букву. Если и 2-я попытка не удалась, записывается 3-е слово и раскрывается 3-я буква.

⚙️ Если слово с карты задачи не было названо и с 3-й попытки, игроки всё равно переходят к оценке результатов, не отгадав слово.



Подсказки

⚙️ В любой момент прохождения перегона машинист может использовать 1 из 2 доступных подсказок: «Идея»  или «Буква» .

⚙️ Команда может заставить машиниста использовать подсказку. Если игроки не могут решить, будут они использовать подсказку или нет, окончательное решение принимает игрок, сидящий слева от машиниста.

⚙️ Когда вы используете подсказку, зачеркните её символ на планшете машиниста.

⚙ При использовании подсказки «Идея» 💡 машинист записывает любую ассоциацию в строку «Идея» (самая нижняя строка на планшете). Эта ассоциация может начинаться с любой буквы. Однако обратите внимание, что при использовании этой подсказки новая буква заданного слова не открывается. Игроки могут использовать только 1 подсказку «Идея» за перегон.

⚙ Подсказка «Буква» **А** позволяет машинисту открыть любую букву из заданного слова и записать её в соответствующей ячейке. Новая ассоциация не записывается. Игроки могут использовать до 2 подсказок «Буква» за перегон.

💡 Игрок записывает ассоциацию «Путь». При этом в ячейках планшета не появляется ни одной новой буквы.



А Игрок раскрывает букву «А» из заданного слова.



Использование подсказки имеет приоритет перед правилом перегона! Например, даже если правило перегона гласит: «1-я буква не может быть раскрыта», машинист может использовать подсказку «Буква», чтобы раскрыть 1-ю букву своего слова с карты задачи. Соответственно, даже если текущее правило перегона гласит: «Все ассоциации должны быть глаголами», слово в строке «Идея» может быть другой частью речи.

5. Оценка результатов

⚙ После попытки прохождения перегона (успешной или нет) команда теряет 1 шестерёнку за каждую проваленную попытку.

Например, если игрокам потребовалось 2 попытки, чтобы угадать заданное слово, они теряют 1 шестерёнку.



Если команде не удаётся угадать слово даже с 3 попыток, игрокам придётся потерять целых 3 шестерёнки.



⚙ Потеряв шестерёнку, зачеркните её на планшете машиниста. Поезд вашей команды повреждён!

⚙ Если количество шестерёнок уменьшается до 0, поезд терпит крушение — игроки немедленно проигрывают.

В некоторых случаях игроки могут что-то получить или потерять в соответствии с текущим правилом перегона. Например, правило одного из перегонов гласит: «Вы получаете ⚙, если угадали слово с 1-й попытки». Если игрокам это удалось, они тут же стирают зачёркивание с одной из шестерёнок.

⚙ Если слово было угадано, машинист перемещает поезд на следующую станцию. В противном случае поезд остаётся на месте.

⚙ Когда последний перегон пройден, игроки празднуют победу!

6. Новая карта и новый машинист

- ⚙ После оценки всех результатов машинист возвращает свою карту в коробку и берёт новую карту из колоды задач. Однако если на пути осталось меньше непройденных перегонов, чем игроков в команде, новую карту брать не нужно.



Примечание! Машинисту всё равно придётся взять карту, если один из перегонов не был пройден или если были нарушены правила.

- ⚙ Затем машинистом становится следующий по часовой стрелке игрок и игра продолжается по тем же правилам.

Совет: не замешивайте сброшенные карты задач обратно в колоду, пока в ней не закончатся все ещё не сыгранные карты. Только когда это случится, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду задач.



Штраф за нарушение правил кооперативной игры



Если машинист или другой игрок нарушает правила, команда сразу же теряет 1 шестерёнку. «Раскрытая» карта сбрасывается, а вместо неё берётся другая. Если машинист поезда нарушил правила, машинистом становится следующий игрок по часовой стрелке. При этом игроки не перемещают фигурку паровоза вперёд. А значит, новый машинист начинает свой путь на текущей станции.



Как сделать игру сложнее



Если вам удалось пройти игру несколько раз, даже на сложном уровне, рассмотрите следующие варианты усложнения игры:

- ⚙ Используйте песочные часы.
- ⚙ Начните игру с 4 шестерёнками.
- ⚙ Начните игру без подсказок.
- ⚙ Используйте несколько из вышеперечисленных вариантов.



Отметьте свои достижения в списке в конце книги правил!



Использование песочных часов



- ⚙ После того как машинист записал свою ассоциацию, он переворачивает песочные часы, предварительно убедившись, что весь песок оказался в нижней части. Команда должна попытаться угадать заданное слово, прежде чем истечёт время. Если игроки этого не сделают, попытка считается проваленной, как если бы они дали неверный ответ.
- ⚙ Если команда решает использовать подсказку, машинист временно кладёт часы на бок, чтобы остановить отсчёт времени. После того как подсказка была дана, машинист ставит песочные часы вертикально любым удобным для него способом. Таким образом он может дать команде дополнительное время для обсуждения.
- ⚙ Обратите внимание, что отсчёт времени запускается только после того, как машинист запишет свою ассоциацию. Пока он её обдумывает, у других игроков есть достаточно времени, чтобы попытаться угадать заданное слово. Однако команда не может дать ответ, пока машинист не запишет свою ассоциацию на планшете.

Соревновательная игра

Соревновательная игра проходит по тем же правилам, что и кооперативная, за некоторыми исключениями. Мы рекомендуем пробовать этот режим только после того, как вы сыграете в кооперативном.

- ⚙ В соревновательной игре участники делятся на 2 команды и выступают друг против друга.
- ⚙ Цель каждой команды — обогнать соперников и первыми прийти к финишу.
- ⚙ Для игры в этом режиме требуется 4, 6 или 8 участников.



Подготовка к игре (соревновательный режим)



- ⚙ Возьмите планшет машиниста и положите его на стол стороной для соревновательной игры (🚂 ↔ 🚂) вверх.
- ⚙ Возьмите карту пути для соревновательной игры и положите её любой стороной вверх. Карта пути в режиме соревнования также представляет собой последовательность перегонов.
- ⚙ Поместите песочные часы в центр стола.
- ⚙ Перемешайте колоду задач и положите её в центр стола лицевой стороной вниз. Каждый игрок берёт 1 карту с верха колоды.
- ⚙ Любым способом выберите машиниста поезда для красной команды. Игроки, сидящие рядом с машинистом, будут играть за синюю команду, их соседи — снова за красную, и так далее. Таким образом соседние игроки всегда будут принадлежать к разным командам.
- ⚙ Красная команда получает 1 подсказку «Буква» **А**. Синяя команда получает 2 подсказки: 1 «Идея»  и 1 «Буква» **А**.
- ⚙ Поместите фигурки паровозов обеих команд на «Старт».
- ⚙ Красная команда ходит первой.



Ход игры (соревновательный режим)

Каждая игра состоит из перегонов. Машинист, его команда и команда соперников будут участвовать в прохождении каждого из них. Чтобы пройти перегон, игроки выполняют следующие действия:

- ⚙ Машинист объявляет своей команде правило перегона, который их поезду предстоит пройти.
- ⚙ Далее он открывает одну из букв и пишет ассоциацию на эту букву, следуя тем же правилам, что и в кооперативной игре.
- ⚙ Машинист переворачивает песочные часы, и у его команды есть возможность угадать слово, пока в часах не закончится весь песок.
- ⚙ Машинист и его товарищи по команде могут использовать подсказки, следуя стандартным правилам кооперативной игры. Кроме того, у них есть возможность получить дополнительное время для обсуждения (см. «Использование песочных часов» на стр. 6).
- ⚙ Если команда машиниста не угадала слово, у её соперников тоже есть возможность ответить. Однако они не могут использовать какие-либо подсказки. Игроки также должны перевернуть часы и успеть угадать слово, пока не закончится весь песок.
- Если неправильный ответ был дан до того, как время истекло, команда соперников получает оставшееся время как дополнительное и добавляет его к собственному полному циклу песочных часов.
- ⚙ Окончательный ответ всегда даёт ближайший слева от машиниста игрок отвечающей команды.
- ⚙ Участники команды могут обсуждать ответ, который они собираются дать, но имейте в виду, что обсуждение услышат соперники.
- ⚙ Если команда машиниста дала правильный ответ, игроки перемещают свою фигурку паровоза на следующую станцию. Если станция, на которой находился поезд, была последней, команда побеждает.
- ⚙ Если команда соперников дала правильный ответ, она получает 1 подсказку по выбору игрока слева от машиниста. В этом случае раунд завершается, но ни одна из команд не перемещает свою фигурку паровоза по карте пути.
- ⚙ Если команде машиниста не удалось угадать заданное слово с 3 попыток, раунд также заканчивается, и ни одна из команд не перемещает свою фигурку паровоза. Команда соперников не может пытаться угадать слово после проваленной 3-й попытки.
- ⚙ В конце хода ближайший игрок слева от машиниста становится новым машинистом. Это означает, что теперь другая команда будет угадывать слово первой.

Бывший машинист сбрасывает свою карту задачи и берёт новую. Однако если непройденных перегонов осталось меньше, чем игроков в его команде, новую карту брать не нужно.



Штраф за нарушение правил соревновательной игры



Если правила нарушил машинист, его команда перемещается на 1 шаг назад по карте пути, а «раскрытая» карта задачи сбрасывается. Если какой-либо другой игрок показал слово, которое он ещё не начал объяснять, карта задачи просто сбрасывается и заменяется на другую, а противоположная команда получает подсказку по своему выбору.

Список достижений (для кооперативной игры)

Победить в игре.	
Победить в игре с 3 невычеркнутыми шестерёнками в конце.	
Победить в игре с 4 невычеркнутыми шестерёнками в конце.	
Победить в игре с 5 невычеркнутыми шестерёнками в конце.	
Победить в игре с 1 неиспользованной подсказкой в конце.	
Победить в игре с 2 неиспользованными подсказками в конце.	
Победить в игре с использованием песочных часов.	
Победить в игре на сложном уровне.	
Победить в игре на сложном уровне с 3 невычеркнутыми шестерёнками в конце.	
Победить в игре на сложном уровне с 1 неиспользованной подсказкой в конце.	
Победить в игре на сложном уровне с использованием песочных часов.	
Начать игру с 4 шестерёнками и победить на сложном уровне с использованием песочных часов.	
Начать игру с 3 шестерёнками и победить на сложном уровне с использованием песочных часов.	

Над игрой работали :

Автор игры: Иван Лашин
Девелопмент: Иван Тузовский, Андрей Колупаев
Художник: Никита Орлов
Дизайнер: Алиса Аргат
Редактор: Ксения Хацкалёва
Верстальщик: Денис Карпенко
Креативный директор: Денис Пластинин
Общее руководство: Роман Шамолин

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Тамару Чудновскую, Анастасию Кузнецову, Марию Голикову, Никиту Сальникова, Валерию Кишенько, Андрея Королёва, Евгению Саламатину за помощь в подготовке игры к изданию.

Игру тестировали: Николай Кузиванов, Арсений Киселёв, Роман Вотинцев, Александр Чапурин, Константин Малыгин, Анна и Пётр Колупаевы и другие тестеры Open Borders Studio.

